



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2020/2021

Nº de proyecto: 295

Título del proyecto: Adaptación de metodologías activas a la docencia a través del campus virtual en asignaturas del área de educación artística de grado y máster en la Facultad de Bellas Artes

Responsable del proyecto:

Pedro Javier Albar Mansoa

Facultad de Bellas Artes

Departamento de Escultura y Formación Artística

ÍNDICE

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto	3
2. Objetivos alcanzados	4
3. Metodología empleada en el proyecto	6
4. Recursos humanos	7
5. Desarrollo de las actividades	8
6. Anexos	11

1. **Objetivos propuestos en la presentación del proyecto.**

El proyecto *Adaptación de metodologías activas a la docencia a través del campus virtual en asignaturas del área de educación artística de grado y máster en la Facultad de Bellas Artes* que presentamos para la convocatoria INNOVA-Docencia 2020-2021, se enmarca en la línea de trabajos en innovación docente de un equipo de profesores de la sección de Formación Artística del Departamento de Escultura y Formación Artística de la Facultad de Bellas Artes. Consiste en el diseño, implementación y evaluación de actividades implementadas a través del Campus Virtual mediante estrategias de aprendizaje de participación activa (metodologías activas) con alumnos de Grado y Máster.

Durante los cursos académicos 2018-19 y 2019-20, habíamos estado desarrollando actividades basadas en metodologías activas, fomentando el aprendizaje por descubrimiento, el trabajo cooperativo, el conocimiento significativo o los hábitos de investigación. Partiendo de esta experiencia, queríamos comenzar a probar la viabilidad de estas metodologías en el Campus virtual, para poder ofrecer este tipo de aprendizaje en este entorno durante un curso en el que se preveía que la enseñanza iba a tener una carga virtual grande.

Por ello, la finalidad del proyecto era explorar las posibilidades de las metodologías activas de aprendizaje más allá de la docencia presencial, trasladándose al Campus virtual. De esta forma pretendíamos que los/as estudiantes fueran agentes activos en su propio aprendizaje mediante la adaptación de estas metodologías activas a esta nueva realidad educativa.

Los objetivos que nos marcamos para el proyecto son los siguientes:

Objetivo principal:

OP: Innovar en la docencia en asignaturas de Formación Artística de la Facultad de Bellas Artes a través de la selección adecuada de Metodologías Activas y utilizando como recurso el Campus Virtual.

Objetivos específicos:

- O1: Compilar las experiencias de aprendizaje vividas por estudiantes y docentes de la Facultad de Bellas Artes en torno al desarrollo de la docencia durante el confinamiento derivado de la COVID-19.
- O2: Compilar las experiencias de estudiantes y docentes de la Facultad de Bellas Artes en relación al uso de metodologías activas en la docencia.
- O3: Analizar diferentes metodologías activas para elegir las más idóneas para adaptarse al Campus virtual.
- O4: Diseñar e implementar actividades basadas en metodologías activas a través del Campus virtual.
- O5: Evaluar los resultados de la implementación de estas actividades.

2. Objetivos alcanzados

Tras la realización del proyecto, podríamos llegar a la conclusión de que, aunque los y las estudiantes siguen prefiriendo la enseñanza presencial, hemos conseguido trasladar muchas de las actividades concretas y metodologías activas generales a la enseñanza virtual, usando las herramientas que el Campus virtual nos ofrece, con una aceptación similar a cuando las desarrollamos de forma presencial.

En un análisis pormenorizado de los objetivos marcados al comienzo del proyecto, podemos hacer las siguientes valoraciones.

Objetivo principal:

OP: Innovar en la docencia en asignaturas de Formación Artística de la Facultad de Bellas Artes a través de la selección adecuada de Metodologías Activas y utilizando como recurso el Campus Virtual. La innovación dentro de nuestra metodología docente se ha dado, sobre todo en la aplicación de determinadas metodologías a la docencia virtual, pero no en el uso de nuevas metodologías activas. Como nuestra premisa era adaptar lo que hacíamos de forma habitual a la nueva realidad, modificando, sobre todo, el uso que hacíamos del campus y sus herramientas, hemos partido de actividades y metodologías que nos eran familiares y que habíamos evaluado de forma favorable en nuestra experiencia previa, innovando, por lo tanto, en el medio, pero no en las formas.

Objetivos específicos:

O1: Compilar las experiencias de aprendizaje vividas por estudiantes y docentes de la Facultad de Bellas Artes en torno al desarrollo de la docencia durante el confinamiento derivado de la COVID-19. Para el proyecto era interesante partir de la realidad docente vivida por estudiantes y docentes de la Facultad de Bellas Artes durante el confinamiento. Conocer los recursos de los que habían dispuesto en el momento más complicado, el uso que se había hecho de ellos y el resultado de este era importante para hacernos una idea del punto de partida en cuanto a la docencia virtual. Este estudio se realizó gracias a la encuesta realizada por Noelia Antúnez del Cerro y Sata García Molinero, cuyos resultados se recogen en dos artículos pendientes de publicación. En ellos se concluye que los medios para seguir la docencia durante el confinamiento no fueron del todo los necesarios (sobre todo en el caso del alumnado) y que la adaptación a la enseñanza online fue compleja, sobre todo en las asignaturas prácticas de taller.

O2: Compilar las experiencias de estudiantes y docentes de la Facultad de Bellas Artes en relación al uso de metodologías activas en la docencia. Otras de las bases para comenzar a trabajar en la adaptación era saber si los y las estudiantes preferían metodologías más activas o no, sobre todo en los grupos en los que queríamos implementar las experiencias piloto. Estas se desarrollaron en las siguientes asignaturas:

- *Procesos y métodos del diseño.* Asignatura optativa de la especialidad de Artes Plásticas y Visuales del Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato, FP y Enseñanza de Idiomas; con 26 estudiantes.
- *Educación artística en museos e instituciones culturales.* Asignatura obligatoria del Máster en Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales; con 18 estudiantes.
- *Artista, creatividad y educación.* Asignatura optativa del Grado en Bellas Artes; con 27 estudiantes.
- *Educación artística como recurso en contextos de salud y bienestar.* Asignatura específica obligatoria del Máster en Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales; con 18 estudiantes.

Para recoger sus inclinaciones, se les pasó el primer día de clase una encuesta, que fue respondida por un total de 62 estudiantes, en la que se les pedía que evaluaran de 0 a 10 la predilección por diferentes tipos de clases y dinámicas. De las respuestas se deduce que el trabajo en grupo es la dinámica de trabajo menos valorada, que en un nivel medio de aceptación se encuentran aquellas metodologías que implican el desarrollo teórico de un contenido, y que las mejor valoradas son aquellas más afines a las metodologías activas, independientemente de que se realicen en grupo o individualmente.

O3: Analizar diferentes metodologías activas para elegir las más idóneas para adaptarse al Campus virtual. Como último elemento en fase de exploración para poder diseñar y/o adaptar las actividades, analizamos cuáles podrían ser las mejores metodologías activas para partir de ellas en el proyecto. Para ello, además de la encuesta comentada en el punto anterior, utilizamos la experiencia y la evaluación de las metodologías activas empleadas anteriormente en el aula por Antúñez del Cerro y Albar (2021), en cuyo estudio se concluye que las técnicas activas empleadas, sobre todo las que relacionan arte y educación habían servido para los propósitos de la asignatura en la que se implementaron. Por otro lado, también nos basamos en los contenidos del curso *Potencia la participación de tus alumnos en las clases en remoto* de Torrego y de las Heras (2020), como premisa de potenciales usos más activos del Campus Virtual.

O4: Diseñar e implementar actividades basadas en metodologías activas a través del Campus virtual. Con la premisa de desarrollar actividades basadas en metodologías activas, usando únicamente los recursos que otorga el Campus virtual y el correo UCM, evitando obligar al alumnado a abrirse cuentas en aplicaciones o plataformas externas, se implementaron las siguientes¹:

- *Procesos y métodos del diseño:*
 - Banco Común de Conocimientos.
 - Diseño vs Arte vs Artesanía.
 - Prueba de estrés.
 - Concurso de carteles malos.
 - Exámen-fiesta de fin de curso.
- *Educación artística en museos e instituciones culturales:*
 - Enamóranos (obra de arte favorita).
 - Taller sobre Juan Muñoz.
- *Artista, creatividad y educación:*
 - Performance de presentación de la asignatura.
 - Banco Común de Conocimientos.
 - Educación del artista de referencia.
- *Educación artística como recurso en contextos de salud y bienestar:*
 - Primer informe de la OMS sobre la base de evidencia para intervenciones artísticas y de salud 2019.
 - Mapa mental, Mapa Conceptual y Visual Thinking
 - Propuesta taller de mediación artística aplicada a los procesos de envejecimiento
 - Cajas taller o cofre del Arte y la Creatividad, actividades artísticas para hospitales

¹ Aunque se realizaron más actividades de forma virtual, que fueron evaluadas por sus participantes, hemos elegido incluir aquí sólo aquellas más significativas, evitando en las que el único uso del campus fue sólo el de la videollamada grupal principal de la asignatura, aquellas en las que las metodologías activas eran únicamente las relacionadas con el trabajo en grupo por proyectos y la exposición de los mismos, o aquellas en las que el uso de las nuevas tecnologías no aportó ningún elemento diferenciador interesante con respecto a cuando se realizaban de forma presencial.

O5: Evaluar los resultados de la implementación de estas actividades. Esta evaluación se realizó mediante encuestas específicas de algunas actividades y otras generales sobre metodologías activas y enseñanza virtual, tanto a grupos piloto como grupos de control. Resultado parcial de estas encuestas se incluyen en la comunicación presentada por Albar Mansoa y Antúñez del Cerro a la Jornada Aprendizaje Eficaz con TIC (2021) organizada por la UCM, en la cual se concluía que, aunque los y las estudiantes siguen prefiriendo la presencialidad, las actividades basadas en metodologías activas que hemos implementado a través del Campus virtual han tenido una acogida y unos resultados similares a cuando se han desarrollado presencialmente.

3. Metodología empleada en el proyecto

Esta metodología se planteó con un corte descriptivo y experimental, desde un enfoque mixto (cuantitativo, cualitativo y artístico).

- Dentro de la parte descriptiva, hemos buscado conocer en profundidad las experiencias de docentes y estudiantes en relación tanto a la docencia online como a las metodologías activas, para poder partir de las necesidades e intereses reales de ambos colectivos. Para ello utilizamos, fundamentalmente, encuestas anónimas con preguntas cerradas cuyos resultados analizamos de forma cuantitativa, aunque también se incluyeron preguntas abiertas para ser analizadas de forma cualitativa.
- Dentro de la parte experimental, planteamos realizar investigación-acción en los grupos experimentales, pero también un enfoque cuantitativo de encuestas a los grupos de control.
- Aunque planeamos dar una importancia considerable a la investigación basada en imágenes, debido, entre otros motivos, al área de conocimiento en la que nos inscribimos, esta no pudo llevarse a cabo de la forma deseada.

Partiendo del plan de trabajo diseñado, podemos resumir las acciones y las herramientas realizadas de la siguiente forma:

- Fase 1. Investigación sobre las experiencias de docentes y estudiantes en torno a la docencia online y a las metodologías activas de aprendizaje.
 - Diseño de la encuesta y envío de la misma a grupos experimentales.
 - Análisis de los resultados.
- Fase 2. Selección de las metodologías activas que se consideren más idóneas para ser aplicadas en función de las necesidades y los intereses de los/as estudiantes.
 - Revisión y evaluación de las metodologías activas empleadas hasta entonces.
 - Análisis de las herramientas disponibles para las metodologías activas en el Campus virtual y las herramientas vinculadas al correo UCM.
 - Diseño y envío de la encuesta de metodologías activas a cada grupo piloto.
- Fase 3. Diseño e implementación de actividades basadas en metodologías activas a través del Campus virtual, y de sus homólogas para los grupos de control.
 - Diseño y/o adaptación de actividades basadas en metodologías activas para cada grupo experimental.
 - Implementación de las actividades.
- Fase 4. Evaluación.
 - Diseño y envío de la encuesta de la evaluación de las actividades implementadas, adaptadas a cada grupo experimental.
 - Diseño y envío de la encuesta a los grupos de control.

Con respecto a lo previsto en la convocatoria, si bien es cierto que se mantuvo el repetir los ciclos de la fase 1 a la fase 4 con cada grupo experimental, la parte de difusión de los resultados, prevista únicamente para la última fase, se ha ido realizando desde el comienzo, escribiendo artículos y contribuciones a congresos desde la concesión del proyecto.

4. Recursos humanos

El equipo inicial del proyecto estaba formado por los siguientes docentes del departamento de Escultura y Formación Artística de la Facultad de Bellas Artes, con las correspondientes tareas asignadas:

- **Javier Albar Mansoa** (profesor contratado doctor de la Facultad de Bellas Artes). Coordinación del proyecto, convocatoria de las reuniones del grupo, redacción de los documentos donde se plasmarán criterios pedagógicos en función de los cuales se seleccionan los recursos.
- **Manuel Hernández Belver** (catedrático de la Facultad de Bellas Artes). Diseño de las fases e instrumentos de investigación, desarrollo de actividades a través del Campus virtual en un grupo de control y recogida de datos.
- **Carmen Moreno Sáez** (profesora titular de la Facultad de Bellas Artes). Diseño de las fases e instrumentos de investigación, desarrollo de actividades a través del Campus virtual en un grupo de control y recogida de datos.
- **María Teresa Gutiérrez Párraga** (profesora contratada doctora de la Facultad de Bellas Artes). Diseño de las fases e instrumentos de investigación, desarrollo de actividades a través del Campus virtual en un grupo de control y recogida de datos.
- **Daniel Zapatero Guillén** (profesor contratado doctor de la Facultad de Bellas Artes). Apoyo en la parte técnica de la adaptación de las metodologías activas al Campus virtual, desarrollo de actividades en grupos experimentales y recogida de datos.
- **Sara Torres Vega** (profesora ayudante doctor de la facultad de Bellas Artes). Diseño de las fases e instrumentos de investigación, desarrollo de actividades a través del Campus virtual en un grupo de control y recogida de datos.
- **Miguel Ranilla Rodríguez** (profesor asociado de la Facultad de Bellas Artes). Desarrollo de actividades en grupos experimentales y recogida de datos.

Además, para el desarrollo del proyecto se ha contado con el apoyo de **Noelia Antúnez del Cerro** (profesora titular de la Facultad de Bellas Artes) y de **Sara García Molinero** (becaria predoctoral de la Facultad de Bellas Artes), ya que ambas estaban interesadas en las metodologías activas y estaban realizando acciones e investigaciones en esta línea y, además, compartían docencia en asignaturas y grupos participantes en el proyecto.

5. Desarrollo de las actividades

En este apartado, en lugar de repetir lo explicado en cuanto a las fases, hemos creído más oportuno hablar de las actividades que se realizaron de manera virtual para aplicar las metodologías activas, explicando brevemente en qué consistían, qué metodologías activas se aplicaron o cómo se implementaron a través del campus.

Procesos y métodos del diseño:

- **Banco Común de Conocimientos.** (Adaptación de actividad presencial). Esta actividad está basada en el Banco Común de Conocimientos de Platoniq y la técnica activa 1, 2, 4, y su objetivo es poner sobre la mesa todos esos conocimientos que los y las estudiantes tienen sobre la asignatura y sobre la vida y aquellos que quieren obtener sobre ambos ámbitos durante la asignatura. De esta forma se puede adaptar la asignatura a sus necesidades e intereses reales. Para ello, se les pide que reflexionen sobre estos conocimientos de forma individual, que luego los compartan con varias parejas y, finalmente, que se reúnan en grupo para elaborar una propuesta concreta y realizable dentro de la asignatura, que expondrán al final de la clase. Para su adaptación utilizamos la sala de Meet para el trabajo en gran grupo y salas auxiliares en la misma plataforma para el trabajo en grupo, obviando el trabajo por parejas por la dificultad de generar tantos espacios adicionales en poco tiempo.
- **Diseño vs Arte vs Artesanía.** (Diseñada para la docencia virtual). Con la intención de que el alumnado reflexione sobre las diferencias entre diseño, arte y artesanía, en la docencia presencial se les pedía que realizaran un pictograma sobre cada uno de estos tres conceptos, que se ponían en común en clase de forma previa a la clase teórica sobre el tema. Por motivos de planificación derivados de la poca presencialidad física, se generó una actividad con el mismo objetivo de reflexión por parte de los y las estudiantes, pero adaptada a la docencia virtual. En este caso, se generó un archivo en Google Drive de Dibujos de Google, que se compartió con el grupo de clase a modo de plantilla, en la que por grupos debían colocar fotografías que debían de realizar en sus hogares a tres objetos, los que mejor representaran cada uno de los conceptos a trabajar. De esta forma, aprovechamos los recursos que da el estar dando/impartiendo la clase desde nuestros hogares, y cada grupo pudo presentar una reflexión visual sobre sus ideas de diseño, arte y artesanía.
- **Prueba de estrés.** (Adaptación de actividad presencial). En esta propuesta se busca que el estudiantado (futuros docentes de Educación Secundaria) pongan a prueba los conocimientos pero sobre todo los recursos de los que disponen para generar una clase en poco tiempo, intentando que tras la misma adquieran confianza para superar imprevistos. La premisa es que, otorgado por azar una sección de un tema de la programación que les suele resultar muy accesible (el lenguaje visual), tienen que preparar por grupos y en una hora una pequeña presentación teórica y una propuesta de ejercicio para una clase para un grupo de secundaria sobre el mismo, como si acabaran de enterarse que tienen que sustituir a otra docente en ese periodo de tiempo. Esta actividad se resolvió, desde Collaborate, con las opciones de dividir a los asistentes en pequeños grupos de trabajo y luego volver a la sala principal.
- **Concurso de carteles malos.** (Adaptación de actividad presencial). Esta actividad parte de la idea de que analizando un cartel groseramente mal diseñado se puede aprender tanto o más que analizando uno bien diseñado. Para ello se convoca a las estudiantes a un concurso de carteles malos, teniendo que proporcionar uno cada una un día determinado. Ese día, se organizan por grupos y eligen al cartel que les representará en el concurso de entre los que han aportado las participantes de cada grupo, además de un nombre que les represente. Una vez hecho esto, tienen que defender su candidatura delante del grupo, explicando por qué su cartel es el peor diseñado. Tras las presentaciones, se realiza una votación imitando el proceso tradicional de Eurovisión, acompañado de imágenes y música que recuerda a dicho concurso. Finalmente se elige al vencedor y se otorgan premios al equipo ganador, que normalmente tienen que ver

con el diseño ganador del curso anterior. La adaptación de esta actividad fue sencilla, ya que lo único que se hizo fue trasladar la actividad a la sala principal de la asignatura y a salas auxiliares según el momento.

- **Exámen-fiesta de fin de curso.** (Adaptación de actividad presencial). Como propuesta final de esta asignatura se plantea un examen-fiesta con el objetivo de que los estudiantes puedan comparar el nivel de conocimientos con el que entraron en la asignatura y con el que salen, de una forma lúdica y festiva, que sirva también de cierre de la asignatura. Para ello se elabora una presentación en Kahoot², con inspiración en el programa Saber y Ganar (de cuyo presentador se disfraza la docente), basado en los contenidos del curso. En la aplicación presencial de la actividad, el alumnado se divide en grupos, pero en la adaptación online se optó por que lo hicieran de forma individual, ya que era complejo que los y las estudiantes pudieran estar atendiendo a la sala principal de la asignatura en la que se proyectaban las preguntas y las secundarias que hubieran sido necesarias para que pudieran debatir sobre las respuestas. Al finalizar, en ambos casos, los ganadores reciben algún premio relacionado con su futura profesión docente.

Educación artística en museos e instituciones culturales:

- **Enamóranos (obra de arte favorita).** (Adaptación de actividad presencial). Como medio de conocer los recursos que las estudiantes tienen en relación a la asignatura al comienzo de la misma, se realiza esta actividad en las que se les deja una hora para que piensen cómo podrían hacer, en 5 minutos, que nos enamoremos de la que consideren su obra de arte favorita. Esta actividad se adaptó únicamente usando la sala de videollamada general de la asignatura, pero sirvió para ser conscientes de las ventajas que tenía que cada cual estuviera en su casa y se abrieran nuestras mentes a posibilidades que, aunque no se usaron en esta ocasión, sí se implementaron en actividades posteriores.
- **Taller sobre Juan Muñoz.** (Adaptación de actividad presencial). En esta actividad se propone al alumnado participar en un taller diseñado por MuPAI hace años para la exposición de Juan Muñoz en La Casa Encendida, para que entiendan todas las fases de su diseño y cómo fue su implementación. Como parte final del mismo, quienes participaban en él tenían que hacer una *performance* por grupos, y en este caso lo interesante fue que varios grupos aprovecharon toda la potencialidad de sus hogares, conectándose para la misma desde la ducha (en lugar de su habitación o lugar habitual) y utilizando utensilios de cocina.

Artista, creatividad y educación:

- **Performance de presentación de la asignatura.** (Adaptación de actividad presencial). Al comienzo de esta asignatura siempre se realiza una *performance* en la que se ponen en juego los conceptos clave de la asignatura y en la que, a través de un cuestionario se pretende conocer mejor las inquietudes generales y los conocimientos que el alumnado puede tener sobre los contenidos de la misma. En la docencia presencial se prepara el aula para que los y las estudiantes puedan realizar el test sin necesidad de interactuar con los docentes, que se encuentran aislados en el aula, mostrando una figura paradójica que juega con los imaginarios de la autoridad y de la cercanía, para hacerles reflexionar sobre diferentes conceptos relacionados con la educación el arte o la creatividad. En la adaptación a la virtualidad de esta propuesta, y con la idea de visibilizar también las diferentes realidades que se dan durante una clase virtual, tanto si se tienen o no las cámaras conectadas, la docente fue transformando su aspecto, actitud y entorno, de uno más serio, formal y atento a lo que ocurría, a uno más informal, cercano y cotidiano. En este caso, la virtualidad se volvió a nutrir de los recursos de estar en

² Aunque Kahoot no es una herramienta integrada en el Campus virtual o en el correo de la UCM, se utilizó porque no obliga al alumnado a crear una cuenta en dicha plataforma para poder utilizarla en el rol de concursante.

casa, pudiendo realizar cambios de ropa (del traje al pijama), de ubicación (del escritorio a la cama) o de actividad (de leer a depilarse).

- **Banco Común de Conocimientos.** Se desarrolló como se explica en la misma actividad en la asignatura *Procesos y métodos del diseño*.
- **Educación del artista de referencia.** (Adaptación de actividad presencial). Esta actividad no la realizamos en todos los cursos, tiene como objetivo que el grupo profundice sobre la figura de uno de los o las artistas de referencia que ha elegido al comienzo del curso, en este caso para conocer cómo ha sido su educación como tal. Cuando se ha hecho en sesiones presenciales se ha mandado como tarea adicional para realizar en casa y subir al Campus virtual, pero para su adaptación virtual se propuso que cada estudiante realizará una entrada en el glosario que ofrece el mismo, generando así una pequeña enciclopedia sobre el tema.

Educación artística como recurso en contextos de salud y bienestar:

- **Primer informe de la OMS sobre la base de evidencia para intervenciones artísticas y de salud 2019.** (Nueva actividad). Esta actividad se implanta este año en el máster, a partir del reciente informe de la OMS, 5 grupos de alumnos/as, por afinidad con las temáticas, profundizan en la repercusión de proyectos artísticos del informe e investigan sobre cuáles son los beneficios de cada una de las 5 áreas especificadas por la OMS en el contexto de la salud. Es un trabajo para realizar en casa conectados por grupos, y al finalizar, suben la presentación al Campus Virtual. El resultado final son 5 presentaciones grupales en el aula.
- **Mapa mental, Mapa Conceptual y Visual Thinking:** (Nueva actividad). Esta actividad consiste en realizar el diseño de un Mapa Mental y/o Mapa Conceptual donde relacionen sus intereses dentro del Máster Universitario en Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales, mediante la técnica mixta de mapas para estructurar contenidos con diagramas de relación y Visual Thinking para las metáforas visuales cognitivas. La presentación de la actividad fue adaptada a la docencia virtual como clase magistral mediante Google Meet y la actividad fue entregada a través del Campus Virtual.
- **Propuesta taller de mediación artística aplicada a los procesos de envejecimiento:** (Nueva actividad). Esta actividad fue implementada con dos profesoras invitadas al máster, especialistas en Arte-Alzheimer-Demencia, para trabajar la identidad a través del recorrido vital de las personas mayores, de momentos esenciales o determinantes, para entrar en contacto con las emociones asociadas a los recuerdos de las personas mediante el lenguaje artístico. Respetando la situación de confinamiento asociada al impacto de la crisis sanitaria, generando un proyecto intergeneracional en el entorno familiar. Alumnos y alumnas debían de situarse en el entorno de un familiar cercano con deterioro cognitivo leve o moderado, o en caso de no tener relación con una persona de estas características, contactar con una persona mayor de 70 años. Entrevistar de acuerdo con un guion y solicitar documentos gráficos relacionados con su historia de vida. El resultado es un diaporama (PowerPoint) que incluya las imágenes y el audio de la voz. Dicho diaporama debía generar identificación con la persona a la que se refiere. De este proyecto se realizan dos artículos que están siendo evaluados en revistas indexadas en SJR y que mencionamos en Anexos
- **Cajas taller o cofre del Arte y la Creatividad, actividades artísticas para hospitales:** (Nueva actividad). Mientras que implementábamos la primera fase de un Proyecto de Investigación I+D+D concedido al Grupo de Investigación GIMUPAI (en el cual participamos), titulado: *Artes visuales participativas y educación artística como recurso de apoyo a niños y adolescentes en contextos de salud* (AVISPEARA). Nos encontramos en medio de la pandemia por COVID-19, por lo que no podíamos realizar actividades de educación artística de forma presencial dentro de los hospitales concertados para las prácticas del proyecto. Planteamos a los alumnos de máster el diseño de cajas-taller como regalo individual adaptado para niños y adolescentes hospitalizados que les permitiera realizar actividades artísticas. Esta caja, debería contener las actividades artísticas y creativas, con instrucciones de uso y/o montaje, los materiales debían de ser

fungibles y todos esterilizables. Se realiza como proyecto final en el marco de una actividad de Aprendizaje Servicio a distancia. Esta actividad fue seleccionada por 16 participantes y fue presentada en el aula con su prototipo real. De esta actividad se realizan dos artículos que están siendo evaluados en revistas de impacto (SJR)

6. Anexos

LISTADO DE PUBLICACIONES

Se adjunta un listado de publicaciones realizadas por miembros del equipo, publicadas o en proceso de hacerlo, en las que se reflejan resultados parciales del proyecto y/o actividades implementadas dentro del mismo.

- Albar-Mansoa, J. y Antúñez-del Cerro, N. (2021) Banco Común de Conocimientos: de lo presencial a lo online. En *Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM*. Comunicación presentada para participar en el congreso. UCM, Madrid. (Pendiente de aceptación).
- Antúñez-del Cerro, N. y Albar-Mansoa, J. (2021). Metodologías activas en Artista, Creatividad y Educación, una asignatura del Grado en Bellas Artes de la UCM en M. Pallarès, J. Gil-Quintana y A. Santiesteban (Eds.), *Docencia, Ciencia y Humanidades: Hacia una enseñanza integral en La Universidad del Siglo XXI* (Nº4 ed., Cap. 37, pp. 731-754). Dykinson.
- Albar-Mansoa, J. y Antúñez-del Cerro, N. (2022). Aprendizaje servicio en proyectos de arte y salud (Facultad de Bellas Artes, UCM). *Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*. Nº 14, pp. XX-XX. (Aceptado para publicar)
- Martínez Vérez, M.V., López-Méndez, L. y Albar-Mansoa, P. J. (2022). En el foco de la memoria: Relatos de identidad a través del arte y la fotografía en tiempos de pandemia. Enviado para evaluar a Salud Colectiva (Q3 en SJR)
- Martínez Vérez, M.V., Albar-Mansoa, P. J. y López-Méndez, L. (2022). La memoria en el foco del artista: evaluando la reconstrucción de las identidades rotas por el Alzheimer y otras demencias en fase leve. Enviado para evaluar a Artseduca (Q3 en SJR)
- García-Molinero, S. L. y Antúñez-del Cerro, N. (2021). Docencia online en Bellas Artes: antes y durante el confinamiento. Banco Común de Conocimientos: de lo presencial a lo online. En *Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM*. Comunicación presentada para participar en el congreso. UCM, Madrid.
- Antúñez-del Cerro, N. y García-Molinero, S. L. (2021). Educación artística superior, cuidados y feminismo durante el confinamiento. Enviado para evaluar a Revista Internacional de Educación para la Justicia Social (Q4 en SJR).

TABLA DE ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS
 Aquí presentamos una tabla en la que se incluyen las metodologías activas aplicadas a cada actividad realizada.

Actividad	Metodología Activa empleada
<i>Procesos y métodos del diseño:</i>	
Banco Común de Conocimientos.	Aprendizaje cooperativo y colaborativo Aprendizaje basado en proyectos Comunidades de aprendizaje Escuela de conocimiento Kunskapsskolan
Diseño vs Arte vs Artesanía.	Visual Thinking
Prueba de estrés.	Aprendizaje cooperativo y colaborativo Aprendizaje basado en proyectos Gamificación
Concurso de carteles malos.	Comunidades de aprendizaje Gamificación
Exámen-fiesta de fin de curso.	Aprendizaje basado en investigación Gamificación
<i>Educación artística en museos e instituciones culturales:</i>	
Enamóranos (obra de arte favorita).	Gamificación
Taller sobre Juan Muñoz.	Gamificación
<i>Artista, creatividad y educación:</i>	
Performance de presentación de la asignatura.	Gamificación
Banco Común de Conocimientos.	Aprendizaje cooperativo y colaborativo Aprendizaje basado en proyectos Comunidades de aprendizaje Escuela de conocimiento Kunskapsskolan
Estereotipos de quien hace arte, quien educa y quien hace ambas cosas.	Flipped Classroom Aprendizaje basado en investigación Aprendizaje colaborativo Aprendizaje Basado en el Pensamiento (crítico)
Historia de la educación de los y las artistas.	Aprendizaje basado en investigación Flipped Classroom

Educación del artista de referencia.	Aprendizaje basado en investigación
Cajas actividades artísticas para hospitales	Aprendizaje basado en servicio Aprendizaje basado en problemas y retos
Examen final	Aprendizaje basado en investigación Aprendizaje basado en problemas y retos

Actividad	Metodología Activa empleada
<i>Educación artística como recurso en contextos de salud y bienestar (máster)</i>	
Primer informe de la OMS sobre la base de evidencia para intervenciones artísticas y de salud 2019	Aprendizaje basado en investigación Aprendizaje cooperativo
Mapa mental, Mapa Conceptual y Visual Thinking	Visual Thinking
Propuesta taller de mediación artística aplicada a los procesos de envejecimiento.	Aprendizaje Servicio Aprendizaje basado en investigación Aprendizaje basado en problemas y retos
Trabajo Final "Cofre del Arte y la Creatividad"	Aprendizaje basado en servicio Aprendizaje basado en problemas y retos